

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 6



## LIVRET DE RÈGLES

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 6

Version 1.0 FR

Alors que la Evil Horde continue de gagner en puissance, les vaillants défenseurs de la vérité et de la justice sont contraints de revoir leurs tactiques et de recourir à des équipements encore plus lourds. Le Battle Ram, une formidable machine de guerre, fait son entrée dans la mêlée. Sera-t-il suffisant pour contrecarrer les plans néfastes de Leech et de Scorpia ? C'est à vous d'en décider !

MASTERS OF THE UNIVERSE™ et les marques et habillages commerciaux associés sont la propriété de, et utilisés sous licence de, Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques déposées d'Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un © d'Archon Studio. Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs. Archon Studio est situé dans la rue Warszkatowa 8, Piła 64-920, Pologne.

Les composants réels peuvent varier de ceux présentés. Composants imprimés fabriqués en Chine. Figurines fabriquées en Pologne.

Les noms suivants sont des marques déposées par Mattel :

Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Teela™, Sorceress™, Beast Man™, Scareglow™, Fisto™, Webstor™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™, Scorpia™, Leech™, Dawg-O-Tor™, Battle Ram™.

# RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

## TERRAIN SPÉCIAL

Certaines compétences permettent à un personnage de placer des pièces de terrain spéciales sur le champ de bataille.

### PLACEMENT

Sauf indication contraire, une pièce de terrain spéciale doit être placée sur un hexagone vide dans la ligne de vue du personnage qui utilise sa compétence pour placer la pièce de terrain spéciale. Si une pièce de terrain spéciale nécessite plus d'un hexagone, tous les hexagones doivent être vides et au moins **un** d'entre eux doit se trouver dans la ligne de vue du personnage qui utilise la compétence.

Si la description de la compétence indique de placer un élément de terrain spécial dans un rayon de 8", au moins un hexagone de cet élément de terrain spécial doit se trouver dans un rayon de 8" du personnage qui utilise la compétence.

### DÉPLACEMENT

En ce qui concerne le déplacement, sauf indication contraire, tous les éléments de terrain spéciaux sont considérés comme des obstacles hauts.

### ATTAQUER

Un personnage peut effectuer une action attaquer contre n'importe quelle pièce de terrain spécial. Sauf indication contraire, toutes les pièces de terrain spécial ont 1 santé, 0 résistance et 0 esprit. Les pièces de terrain spécial n'ont pas d'angle, elles ne peuvent donc pas être la cible d'attaques de côté. Si la santé d'une pièce de terrain spécial est réduite à 0, la pièce de terrain spécial est retirée du champ de bataille.

Les personnages ne peuvent pas être engagés avec une pièce de terrain spécial, mais les personnages se trouvant sur les hexagones adjacents à une pièce de terrain spécial peuvent effectuer des attaques de mêlée contre elle, ils ne sont pas considérés comme étant engagés avec elle.

# MONSTRE DE BOUE

Les extensions de la Vague 6 introduisent le monstre de boue, un type de terrain spécial qui occupe un hexagone. Les personnages situés sur des hexagones adjacents ne peuvent pas réaliser d'action se déplacer et ils ne peuvent pas être poussés ni tirés. Si un personnage entre dans un hexagone qui est adjacent à un monstre de boue, son action se déplacer se termine immédiatement. Cependant, cette capacité n'affecte pas les personnages qui sont en train de réaliser un saut ou qui sont en train de se téléporter.

Un monstre de boue n'a aucun effet sur les figurines massives. Il ne bloque pas la ligne de vue, et ne fournit pas de couverture.



## LES FIGHTING FOE MEN

Les personnages marqués comme membres de Fighting Foe Men ne sont associés à aucune faction et peuvent être inclus dans n'importe quelle force.

# VÉHICULE

Les personnages ayant la compétence « Véhicule » sont classés comme véhicules.

Les véhicules suivent les règles applicables aux figurines massives.



## ARMES LOURDES ET ATTAQUES

Les armes lourdes sont un nouveau type d'équipement indiqué par l'icône suivante.

À l'exception des points suivants, les attaques lourdes suivent les règles

des attaques à distance :

- Le personnage attaquant doit utiliser une arme lourde au lieu d'une arme à distance.
- Le personnage attaquant peut utiliser une attaque lourde même lorsqu'il est engagé avec un ennemi.
- Lors des attaques d'opportunité, les armes lourdes peuvent être utilisées à la place des armes de mêlée.



## LES MODULES

Les modules sont un nouveau type d'objet indiqué par l'icône suivante.

# FAQ

## TIR INDIRECT

Un ennemi qui termine toute forme de déplacement dans un rayon de 2 hexagones de la marque de tir indirect doit réaliser un test de défense. Cet effet est également déclenché par le fait de tirer ou pousser, les téléportations et les sauts. Cependant, il n'affecte pas les ennemis qui ne sont pas dans la ligne de vue de la marque.

## ATTAQUES DE MISSILES DESTRUCTEURS

Aucun ennemi ne peut être attaqué s'il n'est pas dans la ligne de vue de l'hexagone ciblé. Pour déterminer les modificateurs de couverture, il faut tracer une ligne entre le personnage attaqué et l'hexagone ciblé. Cette arme ne peut pas être utilisée pour effectuer des attaques de côté.

Si un missile destructeur est utilisé pendant les interruptions, il doit viser un hexagone adjacent au personnage interrompu.

## AMULETTE DE KULTAKS

L'amulette de Kultaks n'est compatible qu'avec les renforcements et affaiblissements courants, notamment Rapidité, Amélioration, Protection, Régénération, Paralysie, Aveugle, Assommé et Malédiction.



**Véhicule**

Le Battle Ram ignore 1  de chaque  et  (jusqu'à un minimum de 0).

**Tir indirect**

Placez 1  dans un rayon de 16". Quand un ennemi finit son déplacement à moins de 2 hexagones de , il doit faire un test  de défense. Avec 0 ou 1 , il reçoit 1 .

6  2  2   
1  5  4   
5/8 

6  1 



**MISSILE DESTRUCTEUR**

12  - 

Cette arme cible un hexagone vide et affecte tous les alliés et ennemis dans un rayon de 2 hexagones. Après l'attaque, retirez une pièce de terrain située dans un rayon de 2 hexagones.

1  : 1   
3  : 2   
5  : 3 

6  © 2023 Anthon © 2023 Mattal



**AMULETTE DE KULTAKS**

Destin partagé. Passez un 1  commun et un 1  commun de 1 allié dans un rayon de 12" à ce personnage.

6  1 

107 © 2023 Anthon © 2023 Mattal

## INTERACTIONS AVEC LA POUSSÉE MAGIQUE

Pour utiliser le sort Poussée magique en attaque gratuite, toutes les conditions doivent être remplies. La cible doit se trouver dans la ligne de vue et à portée de l'attaquant, et ce dernier ne peut pas être engagé dans un combat. Dans le cas des attaques à zone d'effet, la poussée magique ne peut être utilisée que contre la cible initiale. Les personnages ne peuvent pas utiliser la poussée magique pour se pousser eux-mêmes.

La poussée magique peut être utilisée pour des attaques supplémentaires avec Chaîne d'éclairs, même si la seconde cible n'est pas dans la ligne de vue du personnage. Dans ce cas, la direction de la poussée est déterminée en fonction de la position des cibles actuelles et des cibles précédentes.



## LEECH ET EXPLOSION MAGIQUE

Lorsqu'un ennemi utilise une explosion magique pour attaquer Leech, les étapes suivantes doivent être résolues :

1. L'ennemi dépense du mana pour le sort et Leech gagne un mana.
2. L'ennemi vérifie s'il a plus de mana que Leech, puis réalise le test d'attaque. Lors de ce test, si l'ennemi dépense du mana pour des relances, Leech gagne un mana.
3. Leech effectue un test de défense. S'il a son armure lourde, il lance un nombre de dés dépendant de son mana actuel, et non de la quantité de mana qu'il avait au début du test.
4. Après ce test, si Leech a son armure lourde, il perd un mana.

